



GuiaMania.com

El Paraíso de los Videojuegos

Todos los trucos, todas las guías
Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Hitman Blood Money

Autor: Osama

HITMAN BLOOD MONEY LA GUIA EN DIFICULTAD "PRO" RANKING "ASESINO SILENCIOSO"



"el dinero ha aniquilado más almas, que el hierro cuerpos"

Francis Scott Fitzgerald

Introducción:

Antes de empezar quiero decirte que si vas a seguir la guía léela bien ya que es una guía paso a paso

Lee esto también están los fundamentos de Como sacar asesino silencioso en dificultad PRO

Antes que nada la guía es para la versión de PS2 la dificultad es PRO

No usaremos ningún arma especial la razón es que se malogra la esencia del juego solo usaremos el equipo tradicional o armas que les quitamos a los enemigos tampoco mejoraremos el equipo básico, la mayoría de métodos que leeremos son inéditos y son 100% infalibles no dependen de la suerte estos métodos nos ayudaran a sacar asesino silencioso (que es el ranking más alto) en dificultad PRO (la dificultad más alta) pudiendo repetirlas las veces que quieras, hechas por un profundo estudio de su servidor las más difíciles son:

1) Requiem (en dificultad PRO el más difícil me demore 2 días para la estrategia), ésta es la que más me gusta por cierto

2) A house of cards (en PRO 3 días para le estrategia pero una vez que la sabes no es complicado)

3) Dance with devil (2 días también en PRO pero no tan complicado aunque el tío disfrazado de diablo da pelea)

En ese orden especialmente la primera REQUIEM muy difícil y complicado pasarla en dificultad PRO pero como dije 100% de efectividad y poder repetirla las veces que quieras

Una recomendación es que cuando el agente 47 esté en el ascensor y halla subido a la parte superior y el ascensor esté bajando no hagas que el agente 47 baje por el agujero al ascensor, ya que por ley física (que se cumple también en el juego) la gravedad efectiva se hará más en ese momento sólo cuando baje, si sube no hay ningún problema ahí si puedes bajar

No mataremos a nadie sólo a los objetivos, ya que si matamos a alguien más que no sea el objetivo eso nos bajara el ranking

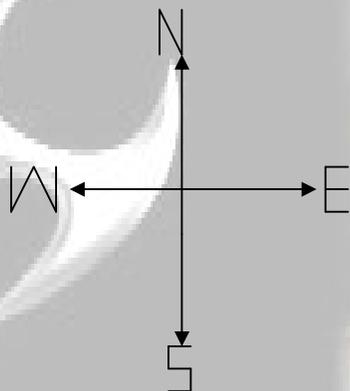
Acerca de los cadáveres.- no deben ser vistos por nadie sino perderás el ranking de "asesino silencioso" oculta los cadáveres de los objetivos siempre

Aclaración:

-si es un accidente y descubren el cadáver entonces esto no cuenta, asegúrate de que en los accidentes sólo muera el objetivo nadie más

-pero si envenenas o ahorcas no debes dejar que descubran el cadáver

-Te darás que en el mapa al apretar L2 aparece una señal superior en la parte derecha superior de la pantalla (ésta de abajo):



Traducción:

N: norte

S: sur

E: Este

W: Oeste.- O

Usaremos estas direcciones para guiarnos en el juego

Se conoce todas las formas pero usaremos las más cortas y las más efectivas pero generalmente sólo existe una forma de sacar "asesino silencioso" en dificultad PRO en algunas ocasiones existe una segunda forma pero es más larga que no pondré acá (por razones obvias) si quieres conocer las segundas formas pues escíbeme a ENRIQUE33333@HOTMAIL.COM

Otro punto que hay que recalcar son los "movimientos rápidos" ¿Qué quiere decir esto? Mira por ejemplo si sacas la inyección letal y te acercas lo suficiente al objetivo (es decir acercarse lo más que puedas) el movimiento lo hará más rápido y no tardara mucho como es habitual, lo mismo sucede con el objeto que usamos para ahorcar me refiero a la cuerda si te acercas lo suficiente no lo ahorcara sino la descolocara la cabeza al objetivo, estos movimientos rápidos lo haremos en algunas situaciones que se especificaran en la guía (cuando sea necesario)

Las ventanas (entrar y salir).- cuando estés corriendo o caminando y quieres entrar o salir de una ventana lo único que tienes que hacer es esto

- 1) parar de correr o de caminar
- 2) apretar hacia adelante una vez el análogo izquierdo con el que nos movemos nada más

En ocasiones usaremos L1 con el que caminaremos sigilosamente

Inyecciones.- tenemos dos:

- 1) una que se usa para "sedar" que NO es letal no mata es el sedante
- 2) la letal que sirve para matar

Cada una se puede usar dos veces

A cerca de los golpes: se recomienda no pegar ya que si golpeas a un objetivo el agente 47 le saca sangre y si ven la sangre entonces NO sacaremos asesino silencioso

Acerca de las puertas: si nos ven forzando puertas tampoco sacaremos asesino silencioso

Tiempo: el tiempo que doy es el tiempo que tú deberías sacar también si sigues los consejos

Agradecimientos

Se agradece a **OCIEL RIOS PEREZ** que en las misiones de:
“curtains down” me dio el dato de cambiar el arma verdadera por la falsa
“the murder of crows” el dato del waki toki para localizar a los objetivos (**importante**)
“GRACIAS BROTHER”

MISION 1 DEATH OF THE SHOW MAN (la muerte del hombre show)

Objetivo

Joseph Clarence

Lugares

- inside (dentro)
- outside (fuera)

Esto es más que todo, una introducción, no hay tiempo ni ranking así que mataremos a todos sin preocupación

Dirígete a Oeste ahí espera para hablar

Agente 47- ¡los nombres son para los amigos y yo no soy tu amigo!

Con esta frase empieza la misión, después del golpezazo que le da al que cuidaba la reja, ya está abierta

Al costado hay una casa (sur del mapa) entra avanza y veras dos tíos que están conversando, delante una ventana rota por la ventana tira una moneda (para tirarla aprieta L3) después sales por la puerta vas de frente al Oeste, ahí elimina al gangster usando la cuerda que usamos para ahorcar, acércate a él sigilosamente apretando L1 prepara la cuerda (R1) te acuerdas de los movimientos rápidos pues si te acercas los suficiente a él entonces lo descuellas y es más rápido

Ahora le sacas su pistola y te la llevas, al norte de la habitación hay un lugar donde tienes que subir, después salta por los balcones

En el otro lado una puerta y ésta está cerrada y adentro dos tíos, la abres forzándola y todavía no entres protege tu cuerpo poniéndolo un poco pegado a la pared (pero que se vean los mafiosos) y después les disparas en la cabeza (no te atinaran) muertos en ese lugar hay dos baúles esconde los cuerpos ahí

Después tienes que esperar en esa habitación de preferencia al costado de la puerta grande y prepara la cuerda que sirve para ahorcar (no salgas de la habitación), vendrá un tío y cuando entre lo matas coges su tarjeta y te pones su traje

Usa la tarjeta, sigue adelante pero espera ahí veras una habitación en esa habitación hay un recipiente coloca la pistola en el recipiente y llévate el recipiente después avanza te revisaran (pon el recipiente en el suelo) no te preocupes avanza entra a la habitación saca el arma del recipiente, ahora veras una entrada entre las rejillas camina sigilosamente L1 sacas la soga aprietas X y te subes al tío que está en el ascensor

Después inutiliza la caja de energía avanza camina sigilosamente L1 después corre cuando ya estés cerca de la puerta del baño entras veras a un tío orinando saca la pistola pero **no le dispaes** acércate sigilosamente L1 detrás de él y aprietas X para usarlo como escudo y avanza

NOTA en la siguiente habitación tomate tu tiempo no dispaes a lo loco quédate más o menos a la entrada para que no tengan por donde darte (si disparas a lo loco ya que estamos en PRO los que dejamos atrás te escucharán y vendrán a ayudar a sus compañeros y eso no nos conviene

Sube por las escaleras y ahí veras un maletín pues es un rifle con mira (sniper) estas en una habitación donde hay ventanas circulares hay una rota apunta por ahí con el rifle tienes que eliminar a tres sujetos saca el rifle y apretando R3 pones una primera persona, apretándolo de nuevo usas la mira y usando el botón direccional arriba mejoras aun más la visión

Uno está abajo
El segundo está en el techo
El último está cerca de la rueda

Tira el rifle y después sales por la puerta del costado, baja, entra por la puerta camina usando L1 sigilosamente arriba veras a una tipa y un sujeto conversando espera a que terminen de conversar, éste se va a un balcón te acercas a su espalda sigilosamente L1 aprietas R1 cerca de él y lo tiras por el balcón, entra a la habitación veras a la secretaria y al objetivo conversando dispárale por detrás a la secretaria

Objetivo Joseph Clarence

Entra y mávalo dispárale en la cabeza

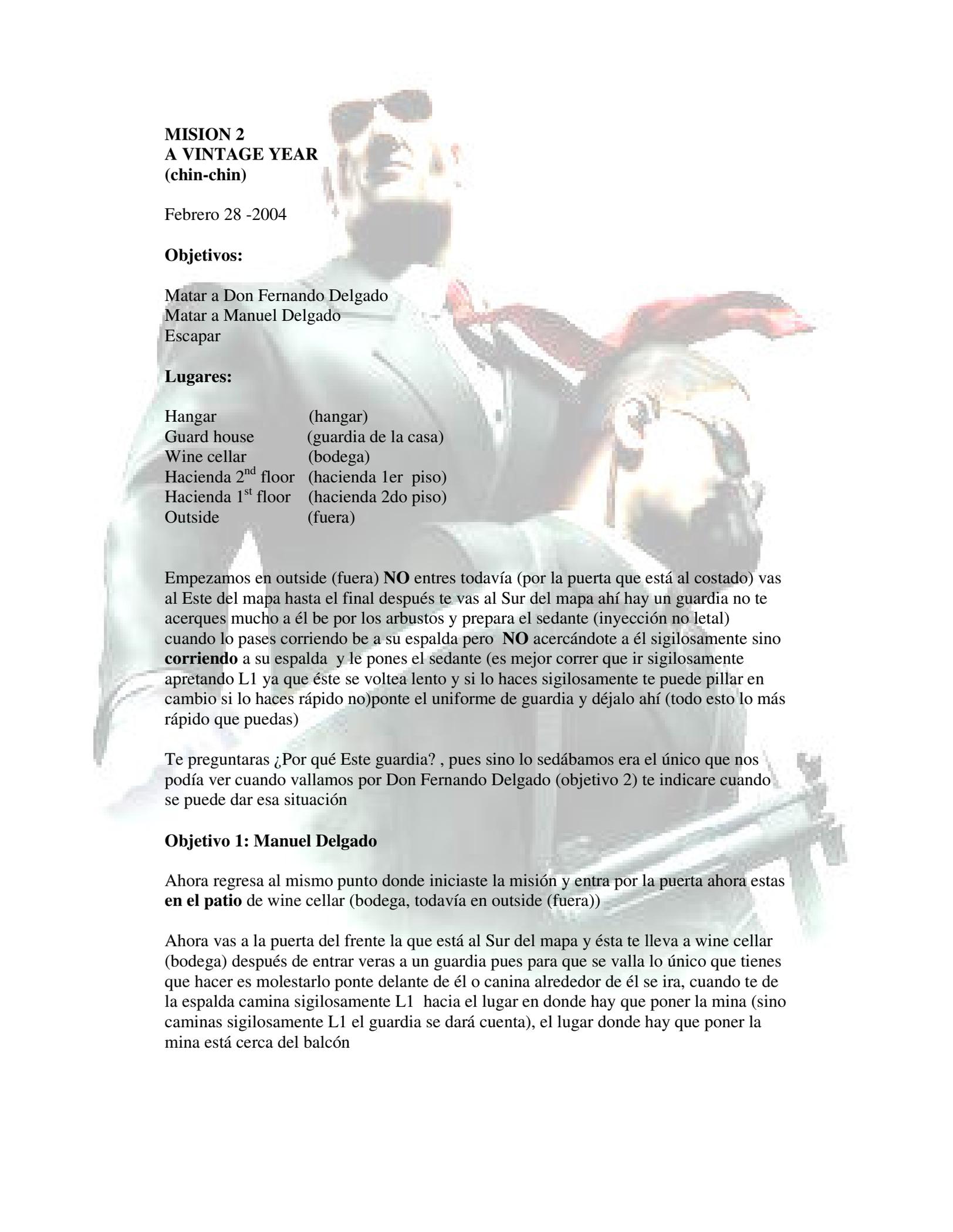
Escape

Ahí en esa habitación hay una ventana sal por la ventana, afuera coge el detonador y la mina (están en una caja) ahora entra por la otra ventana pon la mina en el lugar que se indica camina sigilosamente L1 hacia el lugar, está casi delante de la ventana (el lugar donde tienes que poner la mina) después te alejas un poco y la haces explotar (con el detonador)

Baja la escalera saca la pistola mata al jefe primero y después a la mujer y nos vamos

Ranking: no hay ranking en este nivel, por eso los matamos a todos

Tiempo: no hay tiempo tampoco así que tomate tu tiempo



MISION 2
A VINTAGE YEAR
(chin-chin)

Febrero 28 -2004

Objetivos:

Matar a Don Fernando Delgado
Matar a Manuel Delgado
Escapar

Lugares:

| | |
|--------------------------------|----------------------|
| Hangar | (hangar) |
| Guard house | (guardia de la casa) |
| Wine cellar | (bodega) |
| Hacienda 2 nd floor | (hacienda 1er piso) |
| Hacienda 1 st floor | (hacienda 2do piso) |
| Outside | (fuera) |

Empezamos en outside (fuera) **NO** entres todavía (por la puerta que está al costado) vas al Este del mapa hasta el final después te vas al Sur del mapa ahí hay un guardia no te acerques mucho a él be por los arbustos y prepara el sedante (inyección no letal) cuando lo pases corriendo be a su espalda pero **NO** acercándote a él sigilosamente sino **corriendo** a su espalda y le pones el sedante (es mejor correr que ir sigilosamente apretando L1 ya que éste se voltea lento y si lo haces sigilosamente te puede pillar en cambio si lo haces rápido no) ponte el uniforme de guardia y déjalo ahí (todo esto lo más rápido que puedas)

Te preguntarás ¿Por qué Este guardia? , pues sino lo sedábamos era el único que nos podía ver cuando vallamos por Don Fernando Delgado (objetivo 2) te indicare cuando se puede dar esa situación

Objetivo 1: Manuel Delgado

Ahora regresa al mismo punto donde iniciaste la misión y entra por la puerta ahora estas **en el patio** de wine cellar (bodega, todavía en outside (fuera))

Ahora vas a la puerta del frente la que está al Sur del mapa y ésta te lleva a wine cellar (bodega) después de entrar veras a un guardia pues para que se valla lo único que tienes que hacer es molestarlo ponte delante de él o canina alrededor de él se ira, cuando te de la espalda camina sigilosamente L1 hacia el lugar en donde hay que poner la mina (sino caminas sigilosamente L1 el guardia se dará cuenta), el lugar donde hay que poner la mina está cerca del balcón

Vigila con el mapa L2 que el objetivo 1 se coloque donde está el bulto que está arriba (son los barriles que están sostenidos en el aire por la cuerda) para que lo chunque y parezca todo un accidente el objetivo1 debe colocarse en la pequeña zona cuadrada del mapa cerca de las escaleras, cuando él entre espera un momento que se coloque en el lugar preciso, ahora **NO** vallas a accionar la mina cuando tú estés arriba sales de wine cellar (bodega) a outside (fuera) y aprietas el detonador

NOTA

No vallas a accionar la mina (con el detonador) cuando el objetivo1 esté subiendo eso no seria un accidente lo harías volar por los aires y no obtendrías **asesino silencioso** tienen que caerle los barriles encima y asegúrate de que no halla ningún invitado cerca de la mina cuando la acciones con el detonador

Ya dije que si se muere alguien que no sea el objetivo en PRO entonces no obtendrás asesino silencioso

Objetivo 2: Don Fernando Delgado

Estas en outside (fuera) cerca del la puerta que nos lleva a wine cellar (bodega), patio de wine cellar (bodega) donde está la fiesta, ahora te diriges al Este del mapa, al **patio** de la hacienda (sin entrar a la hacienda todavía en outside (fuera) míralo en el mapa) vas lo más al Este que puedas y después al Sur (zona más Sudeste del **patio** de la hacienda) ahí hay un tubo sube por éste en el techo hay una ventana entra por ahí

*por eso sedamos al guardia que estaba en la parte Este de outside (fuera) él era el único que nos podía ver en está zona

Ahora entras a la hacienda 2nd floor (hacienda 2do piso) sacar la cuerda que usas para ahorcar frente veras al objetivo2 tocando el cello mátaló

Sales otra vez por la ventana y bajas otra vez por el tubo

Escape

Regresa al mismo lugar donde sedamos al guardia ponte la ropa del agente 47 estas otra vez en outside (afuera) vas al Sur del mapa lo más al Sur que se pueda ahí hay un camino angosto tú sigue el camino hasta el final corriendo, (el camino lleva abajo es como un zigzag)

Nota este camino no aparece en el mapa

Después de pasar todo el camino estarás en el Hangar (hangar), tú sólo corre a la avioneta y te escapas no les hagas caso a los guardias solo ignóralos

Tiempo: 4 minutos 31 segundos

Ranking: asesino silencioso

MISION 3

CURTAINS DOWN

(Abajo el telón)

Marzo 17-2004

Objetivos:

Matar a Alvarado D'Alvade
Matar a Richard Delahunt

Lugares:

3rd floor (3er piso)
2nd floor (2do piso)
1st floor (1er piso)
Basement (sótano)

Inicias en el 1st floor (1er piso) be de frente apenas entres por la puerta al Sur hay una butaca espera en la butaca a que se acerque el policía y le hablas él te dará una chaqueta (pero en verdad es la real wwi pistol)

Al costado hay un baño entra al baño y espera entrará un **trabajador** ahora cuando esté orinando sacas el sedante te acercas sigilosamente L1 (**NO** lo mates sólo sédalo) y lo sedas ahora te pones su ropa y escondes el cuerpo cerca hay un baúl ahí lo escondes

Cuando salgas del baño veras una caja de herramientas la alzas y ahí pones la real wwi pistol

Objetivo1: Alvarado D'Alvade

Baja las escaleras tienes que ir lo más al Sur posible (en verdad lo más al Sudoeste) ahí te registraran (no detectaron nada ya que pusiste la real wwi pistol en la caja de herramientas) pasa por la puerta baja las escaleras y estarás en basemant (sótano) aquí saca la real wwi pistol y bota la caja de herramientas esconde la real wwi pistol en tu ropa esto es para que la caja de herramientas ya no nos estorbe en el futuro, primero be al Norte después de cruzar la puerta be a la segunda puerta del Oeste de esa zona (es decir de este lugar cerrado)

Be de frente sube las escaleras y estarás en 1st floor (1er piso)

Be por la puerta que está más al Norte (el baño de hombres) si sigues habrá una puerta grande (zona Este del 1st floor (1er piso))

Sube las escaleras hasta el final estarás en el 3rd floor (3er piso) ahí hay una puerta entra a esa puerta coloca la mina donde se te indica (es una manivela grande al frente) si está un trabajador sentado por ahí sólo acércate al lugar donde tienes que poner la mina sigilosamente L1, regresa al 1st floor (1er piso) cuando cruces la puerta grande que te lleva al 1st floor (1er piso) mira el mapa en la zona Oeste del 1st floor (1er piso) hay tres cuartos entra al tercero **NO** al baño de mujeres sino al camerino del actor (**NO** es el objetivo) escóndete en el closet y espera a que venga cuando se salga del camerino reemplaza la falsa wwi pistol por la verdadera wwi pistol y te llevas la falsa, cuando salgas del camerino que no te vea el actor

Importante

Tienes que regresar lo más rápido posible al baño (lugar donde sedamos al trabajador) y cambiarte la ropa otra vez a la del agente 47 (después indicare la importancia de esta parte)

Ahora tienes que entrar al teatro (Oeste del 1st floor (1er piso)) no te pongas en la puerta grande sino alejado de ésta, el actor mata al objetivo 1 ya hicieron el trabajo por nosotros

Objetivo 2: Richart Delahunt

Al ver todo eso el objetivo 2 saldrá, mira apenas el abra la puerta principal (la puerta más grande del teatro) (Oeste del 1st floor (1er piso)) aprieta el detonador y el candelabro le caerá en cima

* Te diré porque es importante regresar rápidamente al baño y cambiarnos de ropa a la del agente 47

En PRO los enemigos tiene mejor inteligencia así que vieron que entro un trabajador sino regresas rápido y te cambias de ropa y el actor mata al objetivo1 entonces todos sabrán que fuiste tú, por eso es necesario que hagas esa parte

Escape

Regresa a la zona donde empezamos

Tiempo: 13 minutos 37 segundos

Ranking: asesino silencioso

MISION 4

FLANTINE

(muerte cerebral)

Marzo 31-2004

Objetivos:

Find agent (buscar al agente)
Identify target (identificar los objetivos)
Smuggle out (sacar al agente)
Escape

Lugares:

Medical wing tunel (ala medica túnel)
Medical wing (ala medica)
Main building, basement (edificio principal sótano)
Main building, 2nd floor (edificio principal 2do piso)

Main building, 1st floor (edificio principal 1er piso)
Outside (fuera)

Empezamos en outside (fuera) sigue el camino pero daré esta recomendación **muy importante** corta el camino por la zonas que están con pasto es decir que en vez de ir por el camino cortar e ir de frente al punto donde tenemos que llegar

Ignora a los policías, cuando sigas por el camino veras a un hombre detrás de éste una banca y ahí hay una entrada cuando estés más o menos cerca camina sigilosamente L1 a la banca y coge la entrada, ahora como dije en vez de ir por el camino corta por el pasto y sube por las escaleras be directamente a la puerta principal (la puerta grande) estarás en main building 1st floor (edificio principal 1er piso) por la entrada donde está la recepcionista enfermera y no escuches lo que dice ignórala apenas pongas la entrada, be a cambiarte de ropa al cuarto del costado (la puerta pequeña) al costado de la recepción, todo lo más rápido posible, ahora be delante del policía y te revisará importante él dice -¡te voy a revisar!- Entonces te acercas lo más que puedas a él para que no camine y lo haga rápido

Objetivo 1: identificar objetivos y eliminarlos

Importante todo lo que se dice debe hacerse en ese orden

La verdad los objetivos nos los muestras cuando estamos en el juego y **no es necesario cumplir con el objetivo find agent (buscar al agente)** y como llegamos rápido los eliminaremos a los tres en un instante además es muy fácil de identificarlos (traen batas de diferente color)

Ahora si hiciste todas las recomendaciones que doy para llegar lo más rápido posible el objetivo estará en el cuarto lo veras al frente apenas cruces la puerta principal

Apenas cruces la puerta grande al frente veras un guardaespaldas (hay dos escaleras las dos llevan al main building, 2nd floor (edificio principal segundo piso) tienes que ir por las escaleras que están más cerca al guardaespaldas es decir a las escaleras que están más al Este del mapa cuando llegues arriba estarás en main building, 2nd floor (edificio principal 2do piso) tienes que ir a la habitación que está mas al Oeste del mapa de esta zona por cierto es la única puerta que se puede abrir sin forzarla (pick lock) dentro de la habitación te vas al norte ahí hay un lugar donde puedes poner una mina la pones te alejas y aprietas el detonador el objetivo morirá

Nota: sino hiciste las cosas rápido como indicamos tendrás que esperar que el objetivo regrese otra vez a la misma habitación esté tomando su bebida y apretar el detonador (podríamos también envenenar la bebida pero si queremos sacar asesino silencioso esto es mala idea verían el cadáver y eso no es un accidente)

De vuelta a la misión, estamos todavía en main building 2nd floor, (edificio principal 2do piso) sales de la habitación y al Este de está zona hay una habitación con una puerta que siempre está abierta entra ahí hay un traje de terapeuta (masajista) pónelo y regresa a por las escaleras a main building 1st floor (edificio principal 1er piso), ahora vamos por las otras escaleras que también nos llevan a main building 2nd floor (edificio principal 2do piso)

Cuando ya estés en esta zona ve al Oeste y veras a un guardaespaldas que está cuidando una puerta NO entres a esa puerta ve por la adyacente sigue de frente y al final llegaras a al cuarto que el guardia esta vigilando ahora sabotea la cocina regresa otra vez a main building 1st floor (edificio principal 1er piso) tienes que ir a la zona más al Este de está zona el ultimo objetivo está alzando pesas

Nota no te acerques rápido sino el guardaespaldas te arruinara el plan

Te pones detrás de él y cuando termine pones las pesas en su cuello

Sino lo hiciste como se indico arriba tendrás que esperar a que vuelva otra vez a alzar sus pesas

Objetivo 2: find agent (buscar al agente)

Ahora ve al Oeste de main building 1st floor (edificio principal 1er piso) llegaras aun lugar donde no se puede continuar ahí entra por la puerta más cercana llegaras a unas escaleras que te llevaran a main bulilding basement (edificio principal sótano)

Sigue el camino NO entres a ningún cuarto lo más al Oeste posible ahí hay unas escaleras súbelas asegurándote de que nadie te vea y sigilosamente L1 ahora estas en medical wing (ala medica), ve al Oeste de esta zona ahí hay un cuarto donde están guardias vestidos de blanco

Si hiciste todo rápido y como mencionamos entonces entra por la ventana sin problemas y usa al sedante con el guardia vestido de blanco que está sentado ponte su ropa y mételo en el baúl

Sino lo hiciste rápido como mencionamos anteriormente entonces tendrás que esperar a que venga el otro guardia vestido de blanco y que se salga de la habitación (vigila con la cámara por la ventana y agachado) asegúrate de que pase por la ventana que está frente al guardia que está sentado y has lo mismo con el sedante y cámbiate de ropa y oculta el cuerpo

Ahora toma las tarjetas que están al costado de la ventana donde entramos

Ahora baja las escaleras el agente Smith está en un cuarto de ahí

Recomendación: cierra la puerta cuando ya estés adentro de esta habitación, sino cuando lo sedemos podrían vernos

Objetivo 3 Smuggle out agent (sacar al agente)

Mira tienes que regresar al mismo lugar donde empezamos, ponte la ropa de agente 47 antes de salir del edificio (le da más emoción) ahí estamos donde empezamos otra vez entonces, ahí hay una puerta espera a que salga el guardia vestido de blanco y podrás entrar

Importante: cierra la puerta después de entrar sino nos podrían ver cuando revivamos al agente Smith

Escape:

Está en esa zona hay una puerta que dice **exit**

Tiempo: 8 minutos 45 segundos

Ranking: asesino silencioso

MISION 5

A NEW LIFE

(una nueva vida)

Mayo 15-2004

Objetivos:

Matar a Winnie Vinistra

Retirar el microfilm

Escapar

Lugares:

Basement (sótano)

2nd floor (2do piso)

1st floor (1er piso)

Neighousboard outside (fuera de la vivienda de los vecinos)

Lo que se menciona tiene que hacerse en ese orden:

Empezamos en Neighousboard outside (fuera de la casa de los vecinos) tienes que caminar hacia delante veras 2 camionetas una blanca y una amarilla, en la camioneta amarilla hay un trabajador llevando cosas, cuando se aleje be a esa camioneta amarilla en su parte trasera coge las donas ahora regresa al mismo lugar donde empezamos pero be detrás y lejos del hombre que está haciendo ejercicio saca el **sedante** y le pones esa inyección a las donas toma las donas y be a la camioneta blanca

Ahora mira detrás de esa camioneta a la derecha (lado de la pantalla) de la parte trasera hay una zona que dice “pon las donas en el suelo”, “put down donuts” el agente 47 pondrá las donas en el suelo y después tocara la puerta trasera de la camioneta blanca

NOTA: es muy difícil encontrar esta zona y fijarla (“put down donuts” o “pon las donas en el suelo”) para eso camina **sigilosamente L1** y lo fijaras más rápido ya que corriendo o caminando te puedes pasar esta zona

De vuelta a la misión

IMPORTANTE:

Después que el agente 47 toque la puerta de la camioneta blanca inmediatamente después debes ir al Norte de la camioneta amarilla es decir vas detrás de la camioneta amarilla hacia la mansión (pared externa de la mansión) ahí hay un caja de electricidad rómpela

- Ahora si haces esto en ese orden y rápido al momento en que vallas a la caja de electricidad no habrá nadie y nadie te vera será más fácil, ahora si no la haces así entonces asegúrate de que nadie te vea vigila con las cámaras al trabajador y al agente del FBI

Ya para eso los agentes del FBI estarán comiendo las donas y después se desmayaran entra a la camioneta cierra la puerta y tienes que hacer **lo siguiente en ese orden obligatorio:**

- 1) ponte la ropa del agente del FBI
- 2) saca el video tepe (por las dudas)
- 3) al costado (dentro de la camioneta blanca) hay un teléfono (radial phone (witness)) úsalo y el objetivo 1 ira a esa habitación (donde está la TV)
- 4) sal y cierra la puerta de la camioneta blanca

*Te diré lo que pasa es que si llamas muy rápido al teléfono entonces el agente del FBI no acompaña al objetivo 1 y eso en verdad dificulta las cosas ya que este agente del FBI aparece repentinamente en el cuarto siempre

Ahora entra a la mansión 1st floor tienes que ir todo al Norte hasta el final llegaras a un patio donde hay una piscina be al frente al Norte al costado hay una caja pequeña de madera tienes que forzar la puerta para entrar

- Si decides no seguir éste orden entonces que nadie te vea forzando la puerta, pero si lo haces así entonces no habrá nadie

De vuelta a la misión

Toma el líquido inflamable (la botella) que está dentro de la casa **NO** pongas el líquido inflamable en la parrilla esto nos haría perder tiempo

Objetivo 1 Winnie Vinistra

Regresa a la habitación donde está el objetivo ya que llamaste por el teléfono (es en la habitación que se halla al Oeste de la zona donde entramos a la mansión), el agente del FBI ya no estará se fue a arreglar la caja o sino veras que se está yendo a arreglarla (si es que no la haces así tendrás que esperar a que el agente del FBI salga de la habitación para deshacernos del objetivo 1,

NOTA mira si el agente del FBI se adelanta demasiado y está saliendo cuando el objetivo 1 todavía está parado, sólo caminas cerca del agente (después te alejas de él) se distrae y esto demorara su llegada y te dará más tiempo para el objetivo 1,

Sacas la inyección letal y se la aplicas al objetivo1 (**espera a que se siente en el sillón**), ahora como es envenenamiento tenemos que esconder el cadáver, sino no sacaremos asesino silencioso

Esconde el cadáver en la habitación (sino puedes acomodarlo bien entonces después cógelo por los pies y métele) que está detrás de la silla la puerta de esta habitación se abre hacia fuera así que ábrela de un costado pon el cadáver ahí y cierra la puerta

Objetivo 2 retirar el microfilm

Regresa rápido al patio donde está la piscina pon el líquido inflamable en la parrilla **asegúrate de que nadie te vea** (sino no sacamos AS) la esposa del objetivo1 va a la parrilla y se quema entra a la piscina y coge el microfilm

Escape

Sal de la mansión otra vez a la camioneta blanca toma tu ropa (de agente 47) cierra la puerta (que no vea nadie los cuerpos de los agente) y ve hacia el lugar donde empezamos hacia las rejas

Tiempo: 4 minutos 56 segundos

Ranking: asesino silencioso

MISION 6 THE MURDER OF CROWS (juego de almas)

Octubre 25- 2004

Objetivos:

Matar a Mark Purayah II
Matar a Reimond Kulinsky
Matar a Angelina Mason
Proteger al político

Objetivo opcional:

Obtener el maletín de diamantes

Lugares:

| | |
|--|------------------------------------|
| Basement | (sótano) |
| Shops and restaurants, 3rd floor | (tiendas y restaurantes 3er piso) |
| Shops and restaurants, 2 nd floor | (tiendas y restaurantes, 2do piso) |
| Shops and restaurants, 1 st floor | (tiendas y restaurantes, 1er piso) |
| Streets and back alleys | (Calles y callejones) |

NOTA:

Todo lo que se menciona tiene que hacerse en ese orden

Objetivo 1: obtener el maletín de diamantes

Empiezas en streets and back alleys (calles y callejones) por ahora estamos en un hotel pero no salgas tienes que seguir al hombre disfrazado de cuervo rojo que tiene el maletín de diamantes sólo síguelo (después de que termine de conversar) lo sigues a fuera del hotel fíjate el lugar al cual más o menos va a entrar te adelantas y corres hacia ese lugar para estar preparados cuando veas que éste se pone a orinar o a fumar te acercas sigilosamente L1 a su espalda sacas el **sedante** no lo mates ahora:

- te pones el disfraz
- escondes el cadáver

Si es en el sitio A entonces habrá cerca un depósito de basura para que pongas ahí el cuerpo (la probabilidad de que vaya al sitio A es de 2/3 es más probable que vaya a este sitio)

Si es en el sitio B tendrás que arrastrar el cuerpo a un depósito de basura que está cruzando una entrada

Ahora tienes que ir lo más al Noroeste del mapa de streets and back alleys (calles y callejones) ahí verás a un tipo que está disfrazado de cuervo amarillo que está cuidando una puerta, todavía no entres

Frente a esta puerta hay una entrada por la entrada hay dos personas viendo TV no les hagas caso en ese lugar hay un sitio donde puedes subir (que nadie te vea subiendo sino no sacaras AS) llega hasta el final de esa zona donde podrás poner una mina (hay una cuerda que sostiene un piano) regresa a la puerta resguardada por el tipo disfrazado de cuervo amarillo

Objetivo 2 Mark Purayah II

Una vez dentro, tendrás que subir por las escaleras verás un guardia que también está vestido de cuervo amarillo

Camina él te seguirá sigue caminando pon el maletín en el escritorio ahora presta atención

Importante después de colocar el maletín en el escritorio:

- 1) **no** corras
- 2) **no** camines

Lo único que puedes hacer es caminar sigilosamente L1 ¿Por qué? Pues porque sino lo haces de esta forma entonces el objetivo 2 se dará cuenta y en un momento se cambiara de posición, y sólo debes caminar sigilosamente cuando se vaya el guardia disfrazado de cuervo amarillo

De vuelta a la misión, después de eso te pones a su espalda como ya indicamos y le aplicas la inyección letal esconde el cadáver en el baúl que está en la habitación

Después de hacer esto para sacar el maletín tienes 3 opciones:

- 1) espera a que entre el guardia y se valla agarra e maletín y lo tiras por el balcón afuera en la calle con R3 pero sino lo arrojas bien entonces recogen el maletín y se lo llevan
- 2) espera a que entre el guardia y se salga agarra el maletín ponlo cerca de la entrada y cuando vuelva el guardia agarrara el maletín y lo llevara abajo y después cómelo (asegúrate de que no te vea agarrando el maletín)
- 3) y el que yo recomiendo:

Después de meter el cuerpo del objetivo2 al baúl, espera cerca de la puerta, entra el guardia camina sigilosamente a su espalda y le pones **el sedante** NO lo mates saca el maletín

IMPORTANTE: antes de salir coge el waki toki para localizar en el mapa a los otros objetivos

Salas corriendo del lugar, después mira el mapa de Streets and back alleys (Calles y callejones) veras zonas en las que no hay gente y tiene entradas (son como patios de los edificios) debes ir a la zona que está en el medio es decir la segunda contada de Oeste a Este del mapa de Streets and back alleys (Calles y callejones) en esta zona hay un tubo donde puedes subir

Deja el maletín cerca al tubo pero **NO** arriba

Sigue de frente hay un cuarto abierto y una persona durmiendo entra sigilosamente L1 y ponte la ropa de camarero (mozo en verdad) sal sigilosamente L1 del cuarto y be corriendo, baja por el tubo

Objetivo 3 Angelina Mason

Regresa a la zona donde pusimos la mina el objetivo 3 llega y se pone debajo del piano aprieta el detonador y listo, acércate al cadáver y recoge la pistola con silenciador (pero asegúrate de que nadie te vea tomando la pistola)

Importante: si el objetivo 3 se adelanta y está saliendo de la zona entonces solo camina alrededor del objetivo 3 y ésta regresara debajo del piano

Objetivo 4 Raymond Kulinsky

Busca en todos los mapas apretando L2 y después X para escoger el mapa ahí podrás encontrar al objetivo 4 puede estar en tres lugares

- 1) en el sitio A tienes que forzar una puerta pero hay dos personas un mozo y una mujer pero no te preocupes apaga las luces que están abajo y ellos se irán y después sube y fuerza la puerta
- 2) si es en el sitio B en un lugar donde solo hay que forzar la puerta asegúrate de que nadie te vea (específicamente el cocinero)
- 3) si es en el sitio C entonces sólo fuerza la puerta nadie te vera

Cualquiera sea el lugar la forma de proceder después de abrir la puerta es la siguiente (nota mira por la cerradura de la puerta te agachas con L1 y aprietas X para que el objetivo no te sorprenda) te colocas mas o menos cerca de él en su espalda y le disparas a su cabeza por la espalda, fácil

Objetivo 5 proteger al político:

Ya lo pretejimos

Escape

Be por el maletín ponte la ropa de agente 47 y ve a la zona del mapa de Streets and back alleys (Calles y callejones) donde dice EXIT

Tiempo: 12 minutos 35 segundos

Ranking: asesino silencioso

MISION 7

YOU BETTER WACHT OUT

(feliz navidad)

24 de diciembre-2004

Objetivos:

Matar a Corne DeHavillind

Matar a Chad Bemcham JR.

Retirar el video tape

Lugares:

| | |
|-----------------------|---------------------------------|
| Main house terrace | (terrazza de la casa principal) |
| Staff balcony | (personal Del balcón) |
| Pier outside | (fuera) |
| Helipad | (helipuerto) |
| Studio floor | (piso Del estudio) |
| 2 nd floor | (1er piso) |
| 1 st floor | (2do piso) |
| Staff floor | (personal del piso) |
| Pier inside | (dentro) |

Todo tiene que hacerse en ese orden y rápido:

Empezamos en pier outside (fuera) habrá al frente un ascensor be a este ascensor pero be pegado por las paredes para que no te grabe la cámara de vigilancia entra al ascensor (hazlo lo más rápido posible para que no suba el otro tipo éste te hace perder tiempo) sube y llegaras a Main house terrace (terrazza de la casa principal) al costado del ascensor hay una puerta en esa habitación hay una fiesta entras vas de frente hablas con el barman (el tipo que está sirviendo las bebidas (recomendado cortar la conversación)) al final te dará un botella que contiene un afrodisíaco tómalo y ponlo en la copa que está al costado ahora tienes que ir lo más al Noreste de Main house terrace (terrazza de la casa principal) ahí hay una entrada una puerta:

- 1) sino hay nadie pues entras no hay nadie pues entras normal
- 2) si hay un guardia que está frente a la puerta no te preocupes camina sigilosamente L1 desde la esquina y entra a la puerta el guardia no se dará cuenta

Ahora estas en el 1st floor (1er piso) sigue por el camino veras una especie de cataratas por donde cae el agua entra por ahí y veras a un tipo sentado es un fotógrafo sédalo cuando nadie te vea pero las cataratas no te dejan ver (el agua que cae en verdad para eso recomiendo **visión primera persona**) arrastra el cuerpo dentro de las cataratas ahí cámbiate de ropa entra a esa habitación hay una puerta cuidada por dos guardias be por ahí hay un ascensor be al Studio floor (piso del estudio)

En el estudio be al Este del mapa de esta zona a la habitación más grande sube por las escaleras que están atrás y que no te vea nadie sino no sacas asesino silencioso (parte más al Sur de esta habitación grande) sigue encontraras un lugar para poner la mina ponla y baja

Objetivo 1 obtener el video tape:

Ahora tienes que ir a la puerta que está más al Sudoeste de la habitación grande ahí hay una puerta entras y en esa habitación entramos el videotape, primera mesa que está al frente de la puerta

Importante:

Aquí hay un guardia entonces:

- 1) no debes caminar
- 2) no debes correr

Sino el guardia se dará cuenta y no podrás coger el videotape, lo que tienes que hacer es caminar **sigilosamente L1** vas sigilosamente a esa mesa y cuando te de la espalda tomas el video tape ahora regresa a la habitación más grande del Studio floor (piso del estudio)

Objetivo 2 matar a Lorne DeHavillind

Esperas a que el objetivo 2 regrese a ese cuarto grande otra vez espera a que se para pero todavía no aprietes el detonador cuando veas que se acerca para darle una palmada en la nalga a la chica ahí aprietas el detonador regresa al ascensor por donde llegamos al Studio floor (piso el estudio) no le hagas caso al perro que lo acompaña

Objetivo 3 Matar a Chad Bemcham JR.

Regresa al 1st floor (1er piso) mira el mapa L2 ahí está el objetivo síguelo él ya estará camino al balcón y cuando veas que está mirando el paisaje te acercas a su espalda y lo empujas con R1

Escape:

Toma la ropa del agente 47 y regresa al mismo lugar donde empezamos la misión

NOTA

Cuidado cuando ya estés abajo (dentro del ascensor) **No** vallas corriendo al frente se abre la puerta del ascensor y be pegado a la pared porque sino lo haces así entonces la cámara te grabara y no sacarás asesino silencioso

Tiempo: 8 minutos 13 segundos

Ranking: asesino silencioso

MISION 8
DEATH OF THE MISSISSIPI
(muerte en el misisipi)

Enero 12-2005

Objetivos:

Matar a Skip Mulloom
Matar a la pandilla de gatos:
Everet jefferson
Junior O'Daniel
William S'Corfitz
Alam Hamdrikson
Joe Netbery
Elipah Kurp

Obtener la pintura
Escapar

Lugares:

| | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| 5th deck gators private deck | (cubierta privada 5to piso) |
| 4th deck restaurant deck | (cubierta del restaurante 4to piso) |
| 3 rd deck cabin deck | (cubierta de la cabina 3er piso) |
| 2 nd deck stuff quarter | (cuartos 2do piso) |
| 1 st deck engine room | (sala de maquinas 1er piso) |

Antes de empezar la misión te diré que podríamos ir por la ropa de mozo pero NO lo haremos, el método que a continuación se menciona es mejor

Empezamos en 1st deck engine room (sala de maquinas 1er piso) NO entres tienes que ir lo más al Sudoeste del mapa lo más que puedas y preparar el sedante espera a que venga el vigilante (marino) lo sigues a su espalda sigilosamente L1 y le aplicas el sedante por su espalda te cambias de ropa

Objetivo 1 eliminar a la pandilla

Ahora tienes que ir al lugar donde iniciaste subes las escaleras y llegas al 3rd deck cabin deck (cubierta de la cabina 3er piso) sigue de frente cuando estés avanzando veras otro guardia (marinero) vestido como tú, entra por ahí en esa zona baja las escaleras entra al cuarto ahora estas en el 2nd deck stuff quarter (cuartos 2do piso) sigue hasta el final (lo

más al **Sudoeste** del mapa de esta zona) ahí hay una puerta baja las escaleras estarás de nuevo en 1st deck engine room (sala de maquinas 1er piso)

Ahí cerca de las escaleras por donde bajaste hay una puerta entra hay un guardia (marinero) espera a que se vaya y vas a la puerta que está en el Norte de ese cuarto entras **NO** camines **NI** corras camina sigilosamente L1 hasta la espalda del objetivo y cuando estés cerca aprietas R1 (que no te vea el tipo que está atrás) regresa a la 3rd deck cabin deck (cubierta de la cabina 3er piso) ahora cuando subas las escaleras para ir al 3rd deck cabin deck (cubierta de la cabina 3er piso) ve de frente al Oeste cruzas la puerta ahí hay otro objetivo te acercas sigilosamente L1 a su espalda y aprietas R1

En esta zona ve a la parte más al Sur sigue el camino llegarás a unas mallas de madera sube por ahí y estarás en el 4th deck restaurant deck (cubierta del restaurante 4to piso) ahí v arriba veras una puerta entra por esa puerta estarás en una zona donde hay un pastel sigue de frente (no importa que te vea el cocinero principal) sal y ve a la puerta adyacente ponte el uniforme de mozo de 1era clase pero que no te vea nadie (hay un marinero que siempre entra espera que se salga si es que lo encuentras) regresa al cuarto donde está el pastel sácalo afuera donde subimos (la malla de madera todavía en el 4th deck restaurant deck (cubierta del restaurante 4to piso) no bajes) y ponle veneno deja el pastel

Ahí hay otro objetivo (no corras camina sigilosamente L1) espera a que salga y lo sigues él se para en un lugar acércate como ya indique a su espalda y aprieta R1 Dejaremos pendientes estos objetivos por ahora

Objetivo 2 Skip Mullom

Por las escaleras sube a 5th deck gators private deck (cubierta privada 5to piso) ve al frente espera a que te revisen entra ahora antes de poner el pastel tienes que asegurarte de que **no estén cerca ninguno de los objetivos primarios** uno de estos objetivos primarios que entra a esta zona tiene que estar lejos sólo asegúrate de eso lo pones en el escritorio (**asegúrate que el gordo marica este coma el pastel**) después entras al baño te acercas sigilosamente a la espalda del tío que se está bañando y lo **sedas** no lo mates **sédalo** esconde el cadáver del objetivo en el baño (ya explique lo de los asesinatos y accidentes)

Objetivo 3 obtener la pintura

Después entra al cuarto contiguo abre la caja fuerte y toma la pintura

De vuelta al objetivo 1

Regresa al cuarto donde pusimos la torta veras que uno de los objetivos primarios se pone a ver TV (tu deberías haberte colocado cerca de esta zona) saca la soga (que usamos para ahorcar) te acercas sigilosamente a su espalda y lo estrangulas

Sal de ahí si es que vez a un mozo de primera clase (vestido como tú) tienes puedes hacer esto:

- 1) esperar a que se valla (no lo recomiendo se queda hasta que se terminen el panqué)
- 2) sacarlo tú ¿pero como?

Fácil agarra el panqué y llévatelo lejos el mozo se ira

Ahí hay un objetivo puedes o envenenar su bebida o puedes aplicárselo directamente a él o sino si es que está en el baño ir a el baño y ahí aplicarle el sedante (este ultimo puedes hacerlo sin deshacerte del mozo) pero igual lo necesitas por un porsiacaso después sal y mata con la cuerda al otro cuida la puerta (escondemos el cadáver en el baño)

Escape

Be por la malla de madera otra vez que nadie te vea y después regresa por la ropa del agente 47 (es mi estilo) tienes que ir a al 3rd deck cabin deck (cubierta de la cabina 3er piso) donde estaba el primer guardia (marinero del que hablamos en primera instancia)) sigue el mismo camino hasta llegar otra vez al 1st deck engine room(sala de maquinas 1er piso) ahí en el mapa dice EXIT (es en un bote)

NOTA

Si te persiguen estando con la ropa del agente 47 en esta zona no les hagas caso sólo corre si corre a la salida

Tiempo: 12 minutos 35 segundos

Ranking: asesino silencioso

MISION 9

**.....TILL DEATH DO US PART
(hasta que la muerte....)**

Febrero 17-2005

Objetivos:

Matar a the groom Buddy Mulddom
Matar a the brige's father Jhon Leblanc
Garantizar la seguridad de la novia
Escape

Lugares:

Mansión attic (Mansión ático)
Mansión 1st floor (1er piso de la mansión)
Mansión 2nd floor (mansión 2do piso)
Outside (fuera)

En ese orden y lo más rápido posible

Empezamos en outside (fuera) (estamos al Este de la mansión y fuera de ella) be hacia el Norte veras unos tipos que están bailando espera cerca de esa plataforma (donde están bailando) después veras un hombre que está ebrio espera a que ese hombre se meta a la casa de madera que está destrozada (vigílalo con la cámara) y cuando entre a ese lugar puedes hacer lo siguiente:

- 1) te vas a ese mismo lugar esperas a que se ponga en el suelo (no recomendado)
- 2) o sino ponle sedante apenas esté entrando a esa casa destrozada **pero no** en la misma entrada sino cuando se de vuelta (recomiendo esta ultima)

Coge su ropa y la entrada ahora ya puedes entrar a la mansión

Dentro de la mansión.- Si haces esto rápido veras al objetivo 2 (the groom Buddy Muldom) entrar a la habitación donde hay una torta grande (la habitación que está al Este de las escaleras principales) **tu no vallas ahí be a la habitación contraria (que es un baño) esta al frete del cuarto donde está la torta**

Importante:

Todavía no envenenes la torta después explicare porque (también explicare esta situación)

De vuelta a la misión: a la del Oeste de las escaleras principales ahí hay un baño y una ventana sal por la ventana afuera a outside (fuera pero en el Norte de la mansión y fuera de ella) ahí veras a un **gangster que esta sentado** ponle el sedante y lleva el cuerpo **adelante que caiga abajo** sino lo verán por el baño sólo un poco adelante y que caiga **(no lo escondas en el baúl) y no te preocupes no lo veras desde esa posición**, ahora por **outside** (fuera) **be pegado a la mansión pero dirígete al Este** rápido ahí veras otra ventana entra por ahí y envenena la torta **(después explicare el ¿Por qué?)** Regresa por esa misma ventana otra vez a outside (fuera, Norte de la mansión) be otra vez **pegado a la mansión** pero en dirección **Oeste (estamos fuera en outside (fuera))** al final de la en mansión la **parte Oeste** hay una puerta donde saldrá el objetivo 1 (si es que haz echo lo mencionado rápido)

NOTA:

Estamos en outside (fuera pero al norte de la mansión) en verdad no es hasta el final del mapa de la mansión sino al frente del baúl (que mencione antes, que está pagado a la mansión) unas escaleras y ahí una puerta por ahí saldrá el objetivo 1

Objetivo 1 Mulddom Jhon Leblanc

El objetivo 1 sale espera a que este un poco cerca de las escaleras y le inyectas la letal y escondes el cadáver en el baúl que está cerca

Objetivo 2 the groom Buddy Muldom

PRESTA ATENCION A TODO LO QUE SE MENCIONA

Espera a que muera pero antes lee lo de abajo

IMPORTANTE EL ESCAPE

Lo más rápido posible:

Vas corriendo a la zona donde está el tío ebrio (del que al principio tomamos la entrada) y te pones la ropa del agente 47 regresa al punto donde iniciamos la misión en outside (fuera) Norte de la mansión ahí hay lugar que dice exit en el mapa (es un bote)

Aun más importante:

Apenas veas el aspa que indica que el objetivo 2 está eliminado aprieta X para salir lo más rápido posible (lo mas que puedas)

TOMA NOTA DE ESTO

El objetivo2 murió envenenado pero salimos de la misión antes de que descubrieran el cadáver rápido ves como indiqué por eso sacamos asesino silencioso

Tempo: 4 minutos 20 segundos

Ranking: asesino silencioso

MISION 10

A HOUSE OF CARDS

(Alea jacta est)

Junio 9-2005

Objetivos:

Matar al sheik Al-Hhalya
Matar a Abduf Lateef
Matar a Hendrick Schmutz

Objetivo opcional:

Obtener el maletín de diamantes

Lugares:

| | |
|-----------------|----------------------|
| 8th floor | (8vo piso) |
| 7th floor | (7mo piso) |
| Casino | (casino) |
| Lobby 1st floor | (vestíbulo 1er piso) |
| Outside | (fuera) |

Antes que todo no acciones las alarmas del 8th floor (8vo piso) ni del 7th floor (7mo piso) y tampoco hables con la recepcionista no lo necesitamos

En ese orden y rápido:

Empezamos en outside (fuera) entramos ahora estamos en lobby 1st floor (vestíbulo 1er piso) por ahí hay dos escaleras sube por ellas ambas llevan a dos ascensores llama al ascensor que esta un poco más al Oeste (mano izquierda del agente 47) este ascensor tardara en bajar sólo espera (el otro ascensor ya está abajo y se abre rápidamente aun **NO** vallas por ahí todavía) este ascensor tardara en bajar

Objetivo 1 científico Tarid Abduf Lateef:

Entra al ascensor que llamamos y sube encima del ascensor espera el objetivo llegara, el objetivo 1 llega con un guardaespaldas espera a que se cierre la puerta del ascensor y lo estrangulas no tomes nada sólo el maletín de diamantes

Objetivo 2 maletín de diamantes:

Coge el maletín **NO** salgas del ascensor regresa al lobby 1st floor (vestíbulo 1er piso) y coloca el maletín cerca de, la zona donde dice Exit en el mapa es en el casino (para que no nos estorbe)

Objetivo 3 Hendrick Schmutz:

Regresa al lobby 1st floor (vestíbulo 1er piso) sube las escaleras be al otro ascensor el que está un poco más al Este (mano derecha del agente 47 visto de frente) entra y sube arriba del ascensor y cuando venga el objetivo 3 entonces lo estrangulas esto si rápido apenas entre y ahora tienes que coger lo siguiente:

- 1) pistola con silenciador
- 2) la entrada de su cuarto

NO te cambien de ropa eso es irrelevante para la misión, quédate con la misma ropa que traes puesta

Objetivo 4 sheik Al-Hhalya:

Ahora te vas al 7th floor (7mo piso) tienes que ir lo más al Noreste del mapa de esta zona abre la puerta toma el maletín y pon la pistola con silenciador en el maletín

Regresa a lobby 1st floor (vestíbulo 1er piso) be al casino **NO VALLAS POR EL ALA** principal sino por las esquinas sino el las cámaras te gravaran (si te gravan no sacas asesino silencioso)

Ahora be a la puerta que te registren y después debido a que tienes la pistola con silenciador en el maletín te dejaran pasar be a un costado saca la pistola con silenciador y guárdala dentro de ti

MUY IMPORTANTE

Ésta es la razón por la cual me demore tanto aparte de probar otros métodos, la manera de matar al objetivo 4

Estos son los métodos que NO debes hacer:

No usar la inyección letal o la cuerda ya tendrías que ir detrás del objetivo y el siempre cada vez que lo haces te interrumpe y te dice que si quieres tomar algo y después viene una bailarina

Al sacar la pistola con silenciador yo e iba a su costado o a su espalda para que no me vea **craso ERROR** y ahí trataba de dispararle **PERO QUE CRASO AUN ERROR IMPERDONABLE** ya que pierdes tiempo e igual llama a su bailarina

ESTOS METODOS NO FUNCIONAN

ESTE ES EL METODO QUE SI FUNCIONA EL PERFECTO:

Entras donde está el objetivo 4, él te hablara apenas termine la conversación

Lo primero y lo más importante:

NO y **repito NO** te muevas de ese punto, **NO** aprietes el análogo izquierdo el que sirve para moverse **ni siquiera lo roces NI** lo mires

Lo repetiré una vez más por sino quedo claro: no te muevas de ese sitio de ese lugar (ahora si quedo claro)

Lo segundo como venia diciendo:

Apenas termine la conversación, sacas la pistola si la sacas (cuadrado)

Te preguntaras no nos movemos y sacamos la pistola en su cara ¿no nos descubre?

La respuesta es: NO, él **NO NOS** descubre parece que está un poco ciego por eso usa lentes oscuros

UNA VEZ SACADO LA PISTOLA:

Apuntale bien, a la cabeza, tomate tu tiempo (no te tomes tanto tiempo) y de un sólo disparo acabamos con este objetivo

Nota:

Sino le apuntas bien a la cabeza y no lo matas de un sólo disparo entonces nos descubren

Escape:

Ya dije que en ala principal del casino hay cámaras y no debemos pasar por ahí, be por donde venimos a la salida coge el maletín de diamantes y ya

Tiempo: 9 minutos 12 segundos

Ranking: asesino silencioso

MISION 11

A DANCE WIHT DEVIL

(el canto del ángel)

Agosto 15-2005

Objetivos:

Matar a Anthony Martínez

Matar a Vaana Ketlyn

Retirar la información de la laptop

Lugares:

Basement (sótano)

Ground floor and garage (planta baja y garaje)

Atrium terrace (atrio terraza)

Top floor (piso superior)

Todo debe hacerse en ese orden:

Empezamos en Ground floor and garage (planta baja y garaje) estamos fuera prepara el sedante y be corriendo rápido hacia el edificio habla con el guardia de seguridad (**corta la conversación con el triangulo**) ahora el se ira síguelo sigilosamente L1 por su espalda, lee cuando el se detenga en una habitación acércate lo más que puedas a su espalda sacas el sedante y se lo inyectas (movimiento rápido recuerdas el por que nos acercamos lo más que podamos a su espalda no) cámbiate de ropa por el de seguridad sal otra vez por donde entramos al costado del edificio está el garaje

En la parte más al Este del de la entrada hay una cabina be a esa cabina (hay dos guardias)

Importante:

No entres corriendo a la cabina

No entres sigilosamente L1

Cuando estés por la entrada be por la esquina pagado **CAMINANDO** aléjate del que está cerca de la ventana entra y entra pegado a la puerta coge el video tape y después te puedes ir corriendo

Be hacia el Norte hasta el final dentro del garaje cuando bajas las escaleras be al Este sigue corriendo

NOTA:

Importante a la mitad del camino hay una puerta que está en dirección Norte fuérzala y después olvídate de esa puerta y sigue al camino que estábamos haciendo

Después al final llegaras a un camión detrás de éste hay un traje de pónelo ya tienes el traje de invitado ahora vamos al Sur ahí hay dos ascensores sólo puedes ir por el que está a la derecha (el ascensor que está más al Oeste) te revisaran **acércate lo más que puedas al guardia para que te revise rápido** y subas por el ascensor be ahora al top floor (piso superior)

Objetivo 1 Anthony Martínez

Ya estamos en el top floor (piso superior) si lo has hecho rápido lo que tienes que hacer es lo siguiente:

Be hacia el Norte al ala principal donde hay una cantante ahora dirígete a la puerta del Este sigue el camino hacia el baño

Si lo hiciste rápido, el objetivo estará orinando te acercas lo más que puedas a su espalda y usas la cuerda con la que ahorcamos si te acercaste lo más posible entonces le descolocara la cabeza ponte su ropa y cierra la puerta de ese lugar ahora sal del baño

Sino lo hiciste rápido:

- 1) tendrás que esperar a que vuelva a ese lugar
- 2) O sino a que este barajando por el ascensor (ponerte encima del ascensor y lo estrangulas

Objetivo 2 retirar la información de la laptop

Dirígete lo más al Sur del mapa de Atrium terrace (atrio terraza) ahí hay una habitación y también una laptop

Nuevos objetivos:

Matar a Eve

Matar a Maynard John

Importante:

Llévate el maletín del rifle el que está en es habitación

Regresa al ascensor a Ground floor and garage (planta baja y garaje) te acuerdas de la puerta que forzamos al entrar por esta zona pues tenemos que ir por ahí, ahora también podemos ir por el ascensor pero es perder el tiempo baja por las escaleras

estarás ahora en Basement (sótano) tienes que entrar al cuarto de la fiesta y hablar con el barman (que es el objetivo 3) **importante** corta la conversación

Aun no sigas al objetivo 3, sal del cuarto de la fiesta por la puerta del **Este y te diriges al Sur** ahí hay una maquina que controla el fuego para el objetivo 4 acércate a ella y sabotéala y que nadie te vea sino no sacas **asesino silencioso** regresa ahora al objetivo 3 revisa el mapa

Objetivo 3 Maynard Jhon

En otras dificultades no necesitas estrategia pero en PRO si ahora

Saca el rifle del maletín que robamos del Top floor (piso superior) el cuarto donde estaba la laptop

Parte 1:

El disparara ponte pegado al sofá delante de una columna de cemento, espera a que dispare tú sólo espera revisa el mapa

Grafico de la parte 1



X: representa al agente 47

O: representa al objetivo 3

Parte 2

Ahora el objetivo 3 se ira al Oeste del mapa (una zona con más luz y ahí si lo puedes ver)

Ahora ponte detrás del sofá y aprieta R3 vista visión primera persona pero **NO** pongas la mira

Cada vez que dispare espera **escondido alejándote de la reja** cuando el objetivo 3 empiece a recargar te dará tiempo para que le dispires **te acercas a la reja** es fácil de localizar y **le disparas**

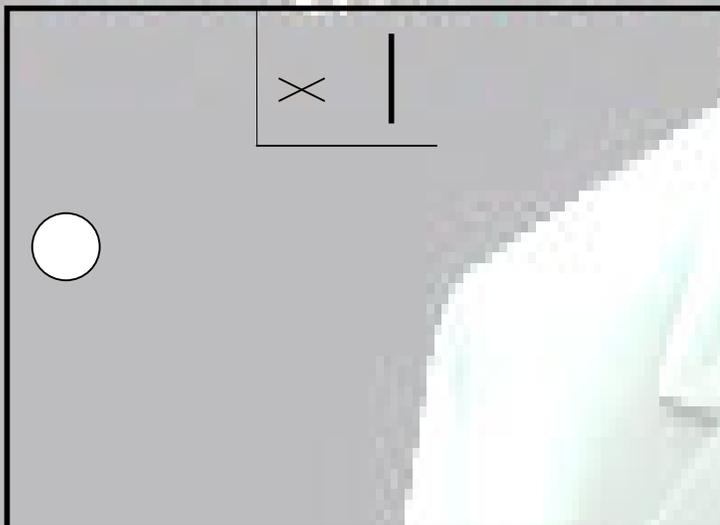
Después de eso te escondes otra vez **alejándote de la reja (en la pared del costado lateralmente)** fuera de su alcance

Después recargara otra vez **te acercas a la reja**

Después te alejas (cuando dispare) **(en la pared del costado lateralmente) otra vez y le disparas**

Y así sucesivamente hasta que muera

Grafico del paso 2



X: agente 47

O: objetivo 3

Línea gruesa horizontal: sofá

Línea delgada horizontal: pared de cemento

Línea delgada vertical (-): rejas

Toma nota.- debido a que el rifle tiene balas más delgadas puede pasar mucho mejor entre las rejas

Por eso el rifle era importante

Cuando esté muerto regresa la ascensor que te lleva al Top floor (piso superior) ahora de nuevo al cuarto de la laptop el que está más al Sur del mapa de Top floor (piso superior) apenas cruces la entrada dirígete al Oeste del cuarto ahí hay un armario escóndete dentro de él

Objetivo 4 Vaana Ketlyn

Debería ya haber muerto en el camino

Objetivo 5 Eve (evita la confrontación directa con ella has lo que te diré a continuación):

Espera escondido revisa el mapa, ella entrara al cuarto mirara un rato el armario no te preocupes espera a que esté caminando y no mire el armario sales del armario y prepara la inyección letal y **acércate sigilosamente L1 a ella (a su espalda)** ahora te daré dos opciones:

- 1) cuando estés lo suficientemente cerca de ella puedes correr e inyectarle por la espalda
- 2) síguela sigilosamente L1 hasta que se detenga y después inyéctale la letal (por la espalda)

Escape:

Regresa al lugar donde dejamos la ropa del agente 47 (Ground floor and garage (planta baja y garaje)) ponte esa ropa (del agente 47) y después ve hacia el garaje corriendo sólo corre no importa si te miran o los guardias te dicen algo ignóralos en el mapa hay un lugar que dice Exit (es una camioneta azul)

Tiempo: 10 minutos 25 segundos

Ranking: asesino silencioso

MISION 12

AMENDMENT XXV

(vigésimo quinta enmienda)

Septiembre 22-2005

Objetivos:

Matar a Mark Parchezzi III

Matar al vicepresidente

Escapar

Lugares:

| | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| Went wing, outside | (ala Oeste, fuera) |
| Went wing, roof | (ala Oeste, techo) |
| Went wing 2 nd floor | (ala Oeste, 2do piso) |
| Went wing 1 st floor | (ala Oeste, 1er piso) |
| Main building basement | (Edificio principal, sótano) |
| Main building 2 nd floor | (Edificio principal, 2do piso) |
| Main building 1 st floor | (Edificio principal, 1er piso) |

| | |
|-------------------|-------------------|
| East wing outside | (Ala Este, fuera) |
| East wing roof | (Ala Este, techo) |
| East wing | (Ala Este) |

Empezamos en East wing outside (Ala Este, fuera), entra al edificio ahora estamos en East wing (Ala Este) apenas entres **NO** pases por el detector de metales sino ve al Sur de la puerta (de donde entramos) entra al baño ve lo más al Noreste de ese cuarto (el del baño) al fondo en la esquina (la esquina más pegada al espejo y al lugar para hacer las necesidades (el water)) frente **del papel higiénico**

Saca la mina y aprieta triangulo para soltarla en el suelo (de esa esquina) frente del papel higiénico vendrá el marin (hubiera usado la moneda pero no funciona ya que la mina al caer hace más ruido) después te pones atrás espera a que entre sacas el sedante y se lo aplicas, te pones la ropa del marin y muy importante no te olvides de la mina sal de la puerta y ciérrala

Ahora si recién puedes cruzar el detector de metales, ve al Oeste cruza la puerta pero antes de continuar tienes que ir a un cuarto (puerta que está al Sur) en ese cuarto hay una tarjeta y un videotape coge ambos y regresa al camino sigue todo al Oeste

Al final del camino tendrás que usar la tarjeta y entrar a Main building basement (Edificio principal, sótano) sigue el camino sube las escaleras al cruzar la puerta estarás en Main building 1st floor (Edificio principal, 1er piso) entra por la puerta adyacente la más cercana

Objetivo 1 el vicepresidente

Al cruzar la puerta tienes que ir a la puerta que está más al Oeste de esa zona (en verdad Sudoeste de esa zona) entra por la puerta tienes que forzarla, pero cuidado hay dos maines y ya sabes que no te tienen que ver forzando la puerta, pero si seguiste todas las indicaciones y lo hiciste rápido hasta llegar a ese lugar ellos estarán colocados en posiciones de tal forma que no te ven, estarás en un cuarto en el cuarto siguiente está el vicepresidente espera a que ese pare de la silla que te de la espalda sacas la inyección letal corres rápido a su espalda y se lo inyectas

Ahora tienes que sacar del cadáver **la tarjeta de seguridad** y después deja el cadáver en ese cuarto no te preocupes nadie entra al cuarto pero eso si **NO** vayas a salir por la puerta de el cuarto donde mataste al vicepresidente sino por el que entramos

Objetivo 2 Mark Parchezzi III

Sal del cuarto y dirígete al Oeste sube las escaleras y estarás en Main building 2nd floor (Edificio principal, 2do piso) entra por la puerta que está a la mano derecha del agente 47 (puerta al Sur) **NO** por la grande sino **POR LA PEQUEÑA** en ese cuarto hay un traje de albañil pónelo y sal por la ventana baja las escaleras

Y estarás en **Went wing, roof (ala Oeste, techo)** presta atención está es la zona donde nos vamos a enfrentar al objetivo 2 **Mark Parchezzi III** tienes que colocar la mina (te indicare donde en el esquema que mostrare posteriormente)

Y te preguntarás ¿Por qué? Pues por que en el momento que te este esperando el objetivo 2 para combatir todos debajo de esta zona (**Went wing, roof (ala Oeste, techo)**) estarán fuera y si disparas te verán y **NO sacas** asesino silencioso

Por eso nos adelantamos y colocamos la mina antes del enfrentamiento

El punto del lugar en donde debe ir la mina es el siguiente:

Apenas bajes las escaleras para llegar a **Went wing, roof (ala Oeste, techo) al frente y al costado** veras una especie de muro pequeño donde también hay algunas varas de metal donde el objetivo 2 se pone para dispararte ponlo detrás de ese muro pequeño

Esquema:

Abajo se muestra el mapa de **Went wing, roof (ala Oeste, techo)**

La línea gruesa horizontal.- representa el muro pequeño donde también hay algunas varas

Y el circulo (O).- representa la posición donde tiene que ir la mina
En verdad es en cualquier lugar, **siempre y cuando sea detrás de este pequeño muro**



De vuelta a la misión:

Estamos todavía en **Went wing, roof** (ala Oeste, techo) ahora dirígete al Oeste ahí veras una puerta donde se debe usar la tarjeta entra a esa zona Went wing 2nd floor (ala Oeste, 2do piso) y que nadie te vea escóndete detrás del muro y mira por la cerradura de la puerta (es la más cercana a ti apenas entras, casi pegada a ese muro donde te escondes) ahora **espera a que se pare el agente del FBI y se de la vuelta** (tú todavía mirando por la cerradura) entras a ese cuarto y en la puerta adyacente (la más cercana apenas entras al cuarto) ahí (en ese cuarto) hay **un traje del FBI pónelo y continua de frente** (está en la mesa)

Ya tienes el traje continua al Oeste después al Norte hasta llegar a una puerta donde hay unas escaleras que llevan a Went wing 1st floor (ala Oeste, 1er piso) ahí dirígete al Sudeste y encontraras una puerta que te llevara directo a Mark Parchezzi III (el objetivo)

Por cierto está es la conversación que más me gusto del juego:



Mark Parchezzi:
“No pensaras matarme fuimos
Creados con los mismos genes
Somos prácticamente hermanos”



agente 47:
“Ser similares es irrelevante”

De pronto se detona una bomba (Parchezzi la activa) ahora párate y síguelo recuerdas el lugar donde **pusimos la mina Went wing, roof** (ala Oeste, techo) pues es ahí donde nos dirigimos tienes que llegar rápido síguelo y no lo pierdas de vista (me refiero a Parchezzi) si lo pierdes de vista en verdad no importa mucho

Ahora ya estas en otra vez en **Went wing, roof** (ala Oeste, techo) **lo primero y lo más importante saca el detonador**, lee si él llego primero sólo acércate en zic-zac y nada más acércate lo suficiente para detonar la mina con el detonador

Escape:

Sube las escaleras otra vez regresa la lugar donde dejamos la ropa del agente 47 ponte esa ropa y sal de la casa blanca y ve a las rejas

Tiempo: 6 minutos 45 segundos
Ranking: asesino silencioso

REQUIEM (en dificultad PRO)

Objetivos:

No dejar testigos

Lugares:

Church ground (terreno de la iglesia)

Una vez perfeccionada la técnica no te harán ni un rasguño:

Para mí la misión por excelencia donde puedes extasiarte aniquilando a todos en las demás misiones sólo podíamos acabar con el objetivo (ya que en PRO como explique hace mucho si eliminas a otro que no sea el objetivo pues te baja el ranking de asesino silencioso)

Acá debes matarlo a todos

Para empezar te diré que esta misión en cualquier dificultad es fácil **pero en PRO NO** ya que en este nivel te matan de 2 o 3 balazos certeros y los que lo intentaron (en esa dificultad claro) sabrán a lo que me refiero es complicadísimo

Acá te mostrare la estrategia la forma como se debe hacer verdaderamente **réquiem en PRO** y como se debe ejecutar a todos

PREVIO A LA ESTRATEGIA:

-bueno ya sabemos como reanimar al agente 47 sino te acuerdas entonces te lo diré: **mueve el análogo izquierdo** y este se reanimará:

-**una mala idea** es tratar de reanimar al agente 47 apenas empieces ya que en PRO (por sino te acuerdas lo mencionado muere de 2 o 3 balazos certeros)

ESTRETEGIA

-antes de todo el agente 47 está acostado en una especie de cama

-ahora a penas empiece la escena quiero que uses el análogo derecho **el que controla la cámara** y ponlo en la dirección **Este** te darás cuenta que lo pones en esa dirección - porque en la parte **superior derecha de la pantalla hay una especie de brújula**) en esa dirección (cuando apenas empiece la escena) veras a un sacerdote que se coloca cerca de la cabeza del agente 47

Importante:

Ahí en la dirección indicada arriba veras **una salida** de la iglesia (es decir por este lugar vamos a salir) **esa salida está entre una pared y un vidrio grande** (tipo ventana que está junto a la pared parece una pared también), que no se te olvide este detalle

-ahora lo que tienes que hacer es lo siguiente:

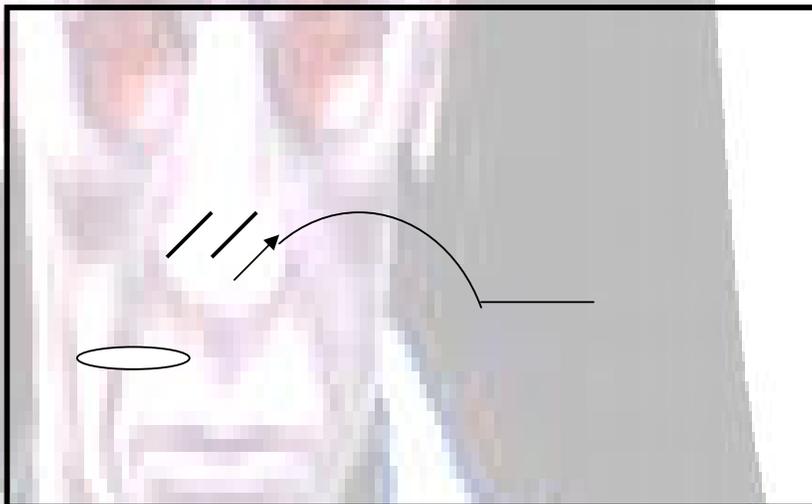
- 1) esperar a que el sacerdote se acerque al costado y cerca de los pies del agente 47
- 2) con la cámara (**análogo derecho**) apunta hacia el Oeste
- 3) usa el **análogo izquierdo** para reanimar al agente 47

El agente 47 agarrara al sacerdote y ahora **NO DISPARES** (¿por que no disparamos? ahora en verdad eso es muy relativo si disparas y acabas todas las balas el agente 47 recargara y en ese momento los guardaespaldas se adelantaran y te dispararan y te mataran) trata de apuntar bien con la pistola en toda dirección para que el cuerpo del sacerdote te proteja pero repito **no disparar**

Muy importante:

Un poco complicado pero te acuerdas el lugar que hablamos al principio pues por ahí tienes que salir de la iglesia **por la pared y el vidrio grande** (tipo ventana que está junto a la pared parece una pared también)

Gráfico de esta parte **muy importante:**



NOTA: en el gráfico no pongo todo el dibujo de la iglesia solo de la parte que nos interesa

La elipse: representa el lugar donde estaba acostado el agente 47

Las líneas diagonales gruesas: representan los vidrios grandes (tipo ventana)
observación- estos vidrios no aparecen en el mapa pero los dibujo por detalle didácticos

Flecha: representa la dirección que tienes que seguir (con el sacerdote de escudo)

NOTA: entre la ventana y la pared es un lugar bueno para disparar a los guardaespaldas ya que es un lugar estrecho pero recuerda que si se te acaban las balas y el agente 47 recarga ellos te pueden adelantar y matarte

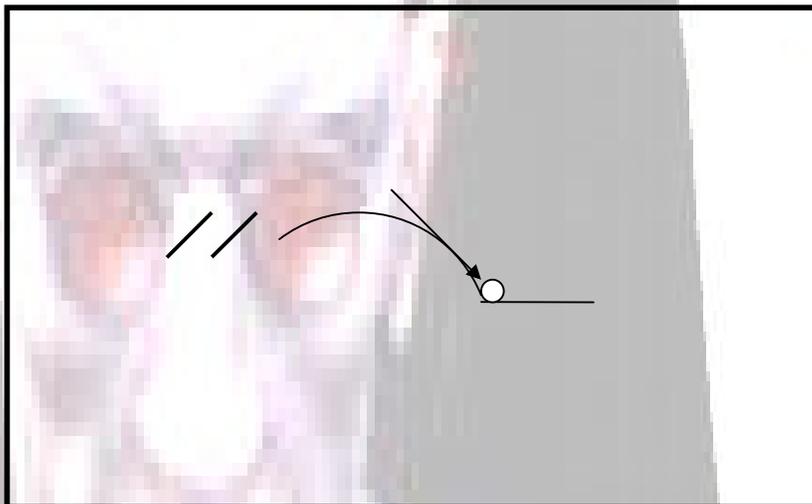
4) esto también es muy importante:

Lee tienes que **ir pegado a la pared externa de la iglesia** (es ovalada) y tienes que **llegar a la esquina donde termina la pared de la iglesia y empiezan las ventanas** (que están dispuestas a modo de pared)

Esta **esquina** es muy cerrada y no te pueden disparar ahí el es tan cerrada que el sacerdote cubre bien todo tu cuerpo

Dispárales ala cabeza o sino tienes buena puntería tomate tu tiempo dispárales donde sea tienes suficientes balas a y **espera a todos los guardias en esa zona (la esquina) los mataras a todos revisa el mapa de la zona L2**

Esquema de la esquina donde debes ir:



No dibujo todo el mapa solo la parte que nos interesa (la externa de la iglesia)

La flecha.- es la dirección que debes seguir apenas salgas de la iglesia

NOTA.- la pared externa de la iglesia es la parte ovalada externa que se grafica y la pared horizontal delgada son las ventanas tipo pared

Las líneas diagonales gruesas: no están en el mapa pero los pongos por detalles didácticos y representan a los vidrios que están en la salida

El círculo: es la zona donde debemos llegar la tan mencionada esquina

Fácil

Una vez que estén todos los guardaespaldas muertos **agarra sus metralletas modelo MP37** y todas las municiones de esta metralleta (la pistolas y las dagas no son importantes)

Vamos al encuentro del inválido líder de los Frenchace cuídate de éste tiene una Custom modelo 1937 acércate diagonalmente a él así no te darán las balas (**te recomiendo ir por la colina y no por el camino**) dispárale mientras corres diagonalmente listo

Esto ya es lo que yo personalmente hago:

Agarro la custom 1937 y me acerco caminando al tío que está tratando de salir del terreno de la iglesia espero a que me ruegue (que piense que lo voy a perdonar) espero a que agache su cabeza, pongo visión primera persona saco la custom 1937 y le disparo a la cabeza **MUERTO**

EXTRA

HIDEOUT:

La verdad he intentado matar a ese loro que está en la jaula es prácticamente imposible ya **acabe con todas las ratas (inténtalo y veras que pasa)** pero el loro es sinceramente invencible le he disparado con las armas la escopeta, el rifle de mira, las metralletas hasta la bomba le puse pero es imposible no muere ni con la mina **SI NI CON LA MINA** increíble verdad

Se termino es uno de los mejores juegos que me pase y nada más (no pondré historias les haría perder el gusto al juego descúbranlo ustedes mismo)

“bien aventurados los que gozan de la diversión sin limites, porque de ellos será el reino de los juegos”. Timan

